Numark®

取扱説明書

TABLE OF CONTENTS

THANK YOU 5
安全上の注意 5
Numark窓口情報(日本国内) 6
THE ZONES 7
THE BROWSER ZONE 9
The Playlist 10
Searching 12
Favorite folders 12
Database 13
Suggestion Box 14
Track Options 14
DECK CONTROLS 15
INTERNAL MIXER CONTROLS 20
TOP TOOLBAR CONTROLS 21
THE RHYTHM WINDOW 22
Manual BPM Correction 23
CONFIGURATION SETTING 25
Sound Setup 25
Options 26
Performance 30
Skins 33
Keyboard shortcuts 34
Network 34
Remote Control 35
Codecs 35

Global Database 36
Video 36
BROADCASTING AND RECORDING 38
Record From 38
Record to a file （“Record File”) 39
Record to a file (“Burn CD”) 41
Broadcasting (“Broadcast”) 42
SAMPLER 45
Playing Samples 46
Recording Samples 47
Sample Options 48
EFFECTS 49
VIDEO 50
Transition Effects 51
Video Effects 52
Optimization 52
Karaoke 53
REMOTE CONTROL 54
MIDI Mapping 55
REMOTE CONTROL WITH NUMARK’S iCDX 56
How to hook up and initialize your iCDX to work with Cue: 56
Using the iCDX with Cue 58

THANK YOU

この度はNumark製品をお買い上げ頂誠に有難うございました。本製品を使用する前には取扱説明書を必ずお読みください。お読みになった後も取扱説明書は必ず保管して下さい。

警告
感電や火事の原因となりますので、本製品を水周りや湿気の多い場所に設置しないで下さい。

モデルと製造番号をご記入ください。
MODEL NO（モデル）:
SERIAL NO（製造番号）:

安全上の注意

より安全に使用していただくための注意事項
本製品を使用する前には安全上の注意と取扱説明書を必ずお読みください。

取扱説明書の保管
お読みになった後も取扱説明書は必ず保管して下さい。

警告の遵守
本製品及び取扱説明書に明記してある警告には、必ず従って下さい。

指示に従ってください
安全上の注意と取扱説明書に明記してある指示には、必ず従って下さい。

水分及び湿気
本製品は水分、湿気の多い水周り（風呂、洗面台、キッチン、スイミングプール等）には設置しないで下さい。

異物や水の浸入
通気孔から異物や水が本製品の中に入らぬよう注意して下さい。

高温
本製品は暖房器具やキッチンなどの熱器具の近くや、アンプ等の熱源から離して設置して下さい。

換気
本製品は、換気を防げる棚やキャビネットまたは通気を防ぐ可能性のある場所（ベッドやソファー等の布製品）には設置しないで下さい。

長期間ご使用にならない場合
長時間ご使用にならない場合には、電源プラグをコンセントから抜いて下さい。

電源コードの保護
電源コードは踏んだり、重ねたりせず丁寧に扱うようにしてください。 またコンセントや電源コードと本製品の接続には十分注意して下さい。

故障

以下のような場合には弊社のサポート係まで修理をご依頼
下さい。

1. 液体が本製品にかかった場合
2. 本製品内部に水や異物が浸入したとき
3. 正しく動作せず、機能に著しい変化があったとき
4. 電源コードやプラグが損傷したとき
5. 本製品を落とした場合

修理

取扱説明書に書かれている以外の方法での修理は行わないで下さい。それ以外の修理については必ず弊社のサポート係にお問い合わせください。

Numark 窓口情報（日本国内）

プロ・オーディオ・ジャパン株式会社
テクニカル・サポート 行
〒220-0022 神奈川県横浜市西区花咲町 7-150 ウェインズ&イッセイ横浜ビル 5F
Tel: 045-326-2046
Fax: 045-316-8665
E-mail: numark@numark.jp Web site: http://www.numark.jp

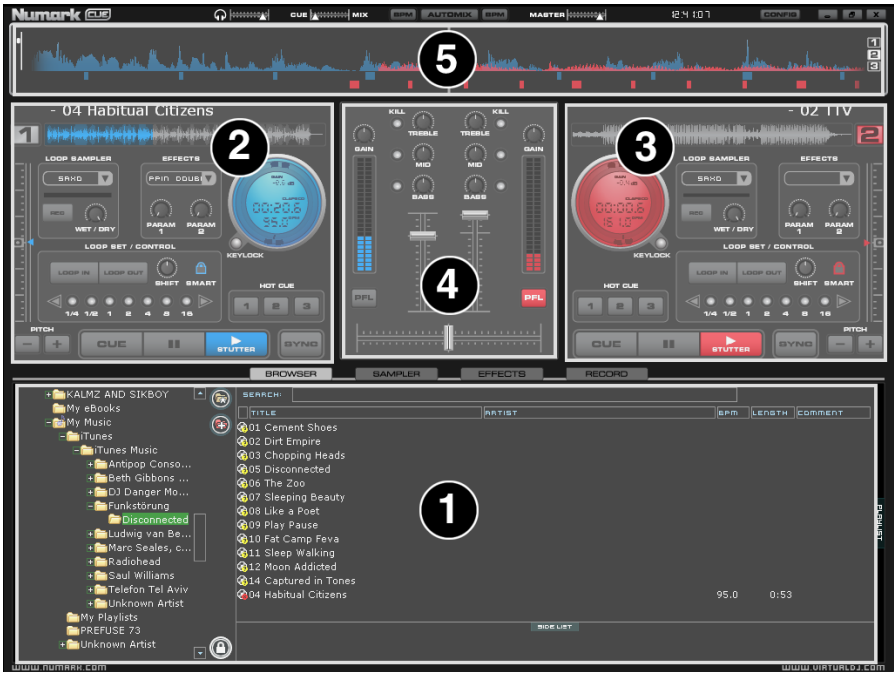
THE ZONES

使用する前に、コントロール画面と”Zone”（ゾーン）に慣れて頂くと、より快適に DJ ソフトウェア「CUE」をお使い頂けます。

Cue を立ち上げていただくと、4 種類のインターフェイスが選択可能で、それぞれが特徴ある機能を有し、環境設定が行えます。Cue の重要な機能を理解するために、”Internal Mixer Interface” を選択する事をお奨めします。Cue の画面右上にある”CONFIG”メニューからいつでも他のインターフェイスに切替える事も可能です。

”Internal Mixer Interface”を選択しソフトを開くと下記の画面が表示されます。

画面には 5 つに分かれたゾーンがあります。



BROWSER(ブラウザー)、SAMPLER(サンプラー)、EFFECTS(エフェクター)、RECORD ZONE（録音）

このゾーンでは、ミュージックフォルダーの検索、プレイリストの作成、編集、保存ができます。

PLAYER 1 CONTROLS

ブラウザーウィンドウからヴァーチャルデッキに音楽をドラック&ドロップ出来ます。

PLAYER 2 CONTROLS

ブラウザーウィンドウからヴァーチャルデッキに音楽をドラック&ドロップ出来ます。

MIXER ZONE

プレイヤー1とプレイヤー2で再生されている曲をクロスフェードしミックスする事が可能で、各プレイヤーのレベルや EQ も調整する事ができます。

RHYTHM WINDOW

このウィンドウで各プレイヤーにロードされた曲の波形が表示されます。このゾーンで表示されたコンピューター・ビート・グリットは一目でミキシングとビートマッチングができます。

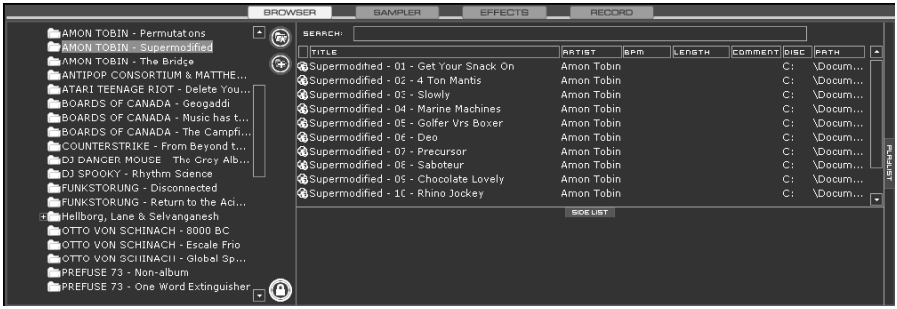
＊これらの詳細な機能は後述します。

THE BROWSER ZONE

ブラウザーゾーンでは、コンピューターに入っている音楽コレクションを管理する事ができます。

ZONE 1 の”BROWSER “ タップボタンを押すと、ブラウザー画面になります。

ブラウザーの中で Cue が、読込み可能な互換性のあるタイプのオーディオファイルが表示されます。Cue と互換性のあるオーディオファイルのリストは”CONFIG”メニューからご覧になれます。



各曲のタイトル、曲のトータルタイム、BPM、コメント（入力が必要、コメントのサイズは調整可能）が表示されます。各カテゴリーの項目をクリックすると並び替え(早順、降順)

ができます。

下記の場合は、自動的に制作者（アーティスト）と曲名（タイトル）が表示されます。

1.ファイルが （制作者） 曲名 .MP3*のフォーマットで保存されている。

*MP3 に限定する事無く”CNFIG” 内のセッティングメニューで表示されているオーディオ・ファイルならどれでも可

2.ファイルに ID3 タグが含まれている

3.ファイルに iTUNES 情報が含まれている

プレイヤーで曲を再生する時は、BPM、曲のトータルタイムが自動的に表示され CUE のデータベースに保存されます。

このゾーンで表示されたアイコンは下記の意味を持っています。

1.再生及びスキャンされていない状態

2.スキャンされた状態

3.過去に 1 度再生された曲

4.ビデオ・ファイル

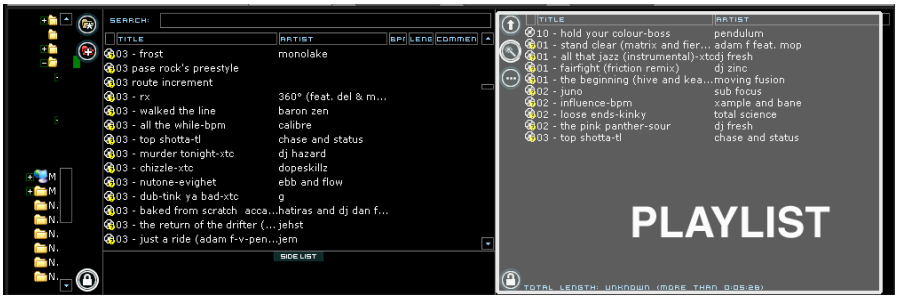
5.カラオケ・ファイル

6.現在再生されている曲の BPM と次に再生される曲の BPM が大幅に異なる場合に表示されます。

The Playlist

ブラウザーから直接各プレイヤーにドラッグ＆ドロップできますが、オリジナルのプレイリストを作成する方が DJ プレイを行う際便利かもしれません。

ブラウザーにある”PLAYLIST”にマウスもしくは、ドラッグ＆ドロップで曲を移動させるとプレイリストが作成でき、ウィンドウは下記のように広がっていきます。



プレイリスト内のコントロール機能

各プレイヤーのピッチコントロールの上に表示されている 1 と 2 のいずれかをクリックすると選択したプレイヤーに順次曲が移動します。

オートミックス機能を有効/無効にする ON/OFF ボタンです。このボタンをクリックするとオートミックス終了後プレイリストの中の曲を自動的に再生し、再生中の曲とオートミックスを始めます。

このボタンを押すとプレイリストの管理オプションを表示します：
“Erase”(削除), “Shuffle”(シャッフル), “Remove Played”(再生された曲をプレイリストから削除), “Repeat”(繰り返し), “Save”(保存), “Put in Side-List”(プレイリストの曲をサイドリストに入れる) *,“Get From Side-List”(サイドリストからプレイリストに入れる), “Make Virtual Folder”(フォルダーを作成) * *.

プレイリストのウィンドウをロックします。お好きなウィンドウのスタイルを固定する事ができます。

* サイドリストは、ブラウザー画面下部に表示されます。サイドリストは、ブラウザーに表示された曲をプレイリストに入れる前に、吟味するためのスペースです。
* * ヴァーチャル・フォルダーは、作成すると自動的にプレイリスト内の曲を移動します。

このボタン をクリックすると、プレイリストは保存されます。

又、ヴァーチャル・フォルダーを作成すれば、保存機能の代わりになります。

Searching

ブラウザーのトラックリストを検索します。(フィルター機能が付いており、トラック名を全て入力しなくても、文字と文字数で検索を自動的に開始し該当する候補を表示します)。

ブラウザー・ウィンドウの左側にフォルダーリストがあり、その中に数アイテムの特別なフォルダーリストがあります。詳細は後述します。
フォルダーリストからコンピューターに保存されたトラックを直接呼び出す事もできます。

キーボードの"Ctrl"キーを押しながらフォルダーにクリックすると自動的にブラウザー画面にフォルダー内のトラックが表示されます。

Favorite folders

フォルダーの閲覧をシンプルにするために、頻繁に使用するデフォルト・ディレクトリーを定義することができます--例「2006 HITS 」や「MY MUSIC」

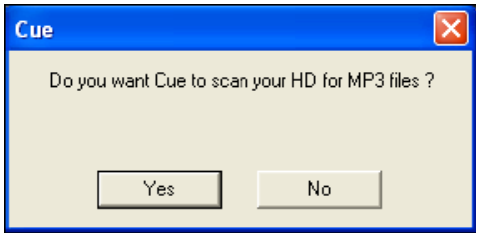
これをするためには、ディレクトリーを選択してください。選択されたディレクトリーは、「デスクトップ」フォルダーと同階層のリストの最後へ付け加えられます。

お気に入りのディレクトリーを移動するためには、それを選択し再びクリックしてください。
さらに、コンピューター上の音楽ファイルへのアクセスを素早くするために「仮想フォルダー」を作成すると便利です。仮想フォルダーは保存している音楽ファイルへのショートカットになります。
いくらかのトラックを仮想フォルダーにドラッグし、それらを DJ プレイに取り入れたい時に仮想フォルダー内を参照する事ができます。

注意：仮想フォルダーにトラックを持ち込む事は、オーディオファイルを実際に移動しているわけではなく、単にファイル内へのトラックのショートカットを作成する事を意味します。

このマークをクリックすると、仮想フォルダーを作成する事ができます。
仮想フォルダーを削除したい場合は、マウスの右をクリックして、"delete"を選択して下さい。

Database



上記のデスクトップフォルダーには、"Local Database" と"Global Database" の 2 つの特別なディレクトリーがあります。

"Local Database"は、ハードディスクに保存されている全ての音楽ファイルを表示します。
それらが以前にスキャンされたかロードされた場合は、全てのファイルの探索を行なう事ができ、既に曲名を知っている特別なトラックを再生したい際には、これは非常に有用です。このリストにトラックを入れるために、Cue は、ドライブを最初にスキャンすることをリクエストします。

注意: "Local Database"は自動的にアップデイトしません。アップデイトするためには、新しいファイルを加えるか、ファイルを移動させ、リストを最新にしておくためにディスクを再スキャンする必要があります。

"Global Database"は、ナップスターのメンバーならばナップスター経由でグローバルデーターベースにアクセスし音楽ファイルをダウンロードする事ができます。
トラックを探索し、ナップスター・ログイン情報を持っていれば、それを使用し、Cue からそれらをダウンロードすることが可能です。

Suggestion Box

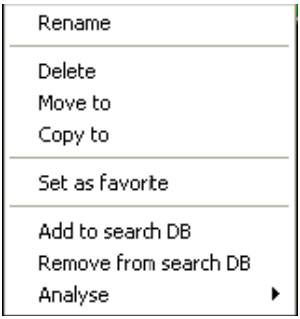
ブラウザーは、さらに「Suggestion Box」という名の特別なリストを持っています。

これは、Cue でプレイされた DJ スタイルを分析し、Suggestion Box のリストをコンパイルします。どのトラックを次に再生するべきか考える時に参照可能なトラック・リストです。

Suggestion Box は前回の DJ プレイを元に作成されるので、同じセットを繰り返すと同じリストになります。このボックスは次にかける曲を決定するのが困難な際、参照すると非常に有用です。

Track Options

フォルダーもしくはトラック上で右クリックすると、以下の機能を使用する事ができます。コピー、ムーブ、ファイルの削除、コメントの修正、リ・アナライズ・タイトル、データベースからのトラックの追加及び削除、CD への MP3 ファイルの書込み等。



Folder Options

Track Options

DECK CONTROLS

画面上には 2 つのヴァーチャルプレイヤーがあります。ブラウザーにあるオーディオファイルやビデオクリップを各プレイヤーにドラック&ドロップする事で、各ファイルを開く事ができます。各ヴァーチャルプレイヤーは下記のコントローラーとディスプレイが搭載されています。

1. 現在ロードしているトラックのタイトル

2. 現在ロードしているトラックの波形表示

このビューは、トラック全体の波形を表示して、再生済みの波形と残りの曲の波形が色で判別できるよう表示されます。ブルー又はレッドで表示された部分は再生済、グレーの波形は再生されていない部分を表示します。

3. Control Dome

Track Time

表示されている時間は、再生時間と残りの時間を表示します。マウスクリックで表示の切替ができます。

BPM/Pitch % view

トラックのピッチと BPM を表示します。マウスクリックで表示の切替ができます。

Gain Level

プレフェーダー、プレ EQ の音声レベルを表示します。

Outer Ring Control

クリックしながらアウターリングにマウスをあてると各曲の任意の頭出しやロードした曲のスクラッチが行えます。

Keylock

現在再生している曲のキーをロックします。ピッチフェーダーを動かしトラックのテンポが変わってもキーは変わりません。

4.Loop Sampler

Sample Section Dropdown Arrow

このメニューから、どのサンプルを使用したいか、12 個のサンプルスロットの中から選択する事ができます。

Samples Section Window

クリックすると選択したサンプル音が再生されます。

REC button

クリックすると設定したループを録音する事ができます。
ループが設定されていない場合は再生中のトラックの4拍が録音されます。

Wet/Dry Knob

設定したループサンプルのヴォリュームを調整できます。

5.Loop Set/Control

Loop In/Out

“Loop In”はループのスタートポイントを設定します。
ループとは、指定した範囲を音が途切れることなく繰り返し再生する機能です。
初期設定では、キューまたは再生を押したところが、ループ・イン・ポイントになります。
新規にループ・イン・ポイントを設定するには、再生中にループを開始したいポイントでループ・インを押して下さい。

“Loop Out”は、ループのエンド・ポイントを設定します。
再生中にループ・アウトを押すと、曲は瞬時にループ・イン・ポイントに戻り、再生を続けます。その間、ループ・アウト・ボタンが点滅します。
曲が再びループ・アウト・ポイントに到達すると、またループ・イン・ポイントに戻り再生を続けて、この動作を繰り返します。ループ中、ループ・イン・ボタンも点滅します。
ループ再生を解除または終了するには、ループ・アウトをもう1度押します。
曲は設定されたループ・アウト・ポイントを無視して再生を続けます。

Shift Knob

ループの長さを半分または2倍に調節します。

Smart Lock Knob

このボタンを押す事でビートキーパー機能とループは、同時に動作しますので、ループを作成する際に自動的にビートとシンクします。

Loop Length

ループの長さを表示します。1/4 拍から 16 拍までループを調節できます。

6.Effects

Effects Selection Dropdown Arrow

使用したいエフェクトを選択できます。

Effects Selection Dropdown Window

クリックすると選択されたエフェクトが有効になります。

Param 1&2 knobs

このノブで、選択したエフェクトのパラメーターを調節する事ができます。
選択されたエフェクトによっては、各パラメーターの調整ができず、ボタンが使用できない場合があります。

7.Transport

CUE

“PLAY”ボタンを押すと音楽ファイルが再生します。”CUE”ボタンを押すと最後にセットされたキューポイントで曲の巻き戻し一時停止を行います。キューポイントは一時停止中に”PLAY”ボタンが押された最近の地点を意味します。その後、”PLAY”ボタンを押すと新しいキューポイントが設定されます。”CUE”ボタンを押すと新しくセットされたキューポイントで曲の巻き戻し、一時停止を行います。”PAUSE”を押してからドームのアウターリングを回わし、キューポイントを設定したい箇所で”PLAY”ボタンを押すと新しいキューポイントが設定されます。

再生中に Cue ボタン上でマウスを右クリックすると Cue ポイントが設定されます。
“STUTTER”ボタンを押すと設定したキューポイントに戻り瞬時に再生します。再生しながら”CUE”ボタンを押すと設定されたキューポイントにもどり停止します。”CUE” ボタン上で左クリックし続ける間だけ曲は再生し続けます。キューポイントを削除するには、波形上の CUE アイコンを右クリックしてデリートを選んで下さい。

Stutter/Play

最初に設定したキューポイントか、最後に一時停止したところから曲が始まります。
最後に一時停止したところから曲を始めると、そこに新しいキューポイントが設定されます。再生中にこのボタンを押すと、“STUTTER”再生機能が働き、最後のキューポイントから再生が始まります。

Pause

曲が一時停止されます。”PAUSE”ボタンを押すたびに曲の頭及び設定した複数のキューポイントに順に移動します。右クリックすると曲の最初のビートに戻ります。

8.Sync

“SYNC”ボタンを押すと反対側のバーチャルプレイヤーの曲の BPM に自動的にピッチを合わせます。一時停止中に”SYNC”を押すと BPM を設定するためピッチコントローラーを自動的に調整します。再生中にシンクボタンを押すとピッチとビートが自動的に合います。”SYNC”ボタン上で右クリックを押すと曲の最初から BPM とビートを合わせスタートします。
注意：強いビートがない音楽では、正確に合わない場合があります。

9.Pitch slider

曲の速度をコントロールします。“＋”方向に動かすと曲のテンポは早くなり“－”方向に動かすと遅くなります。
0(ゼロ)をダブルクリックするとピッチはリセットされます。

10. Pitch Button

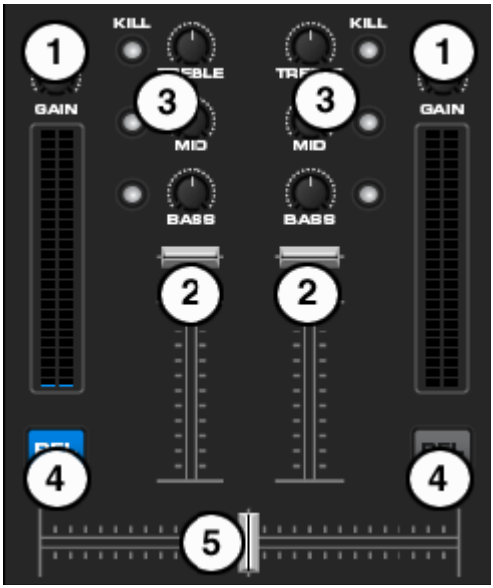
この 2 つのボタンを使用して再生中のトラックのスピードを調節する事ができます。2つの曲の BPM を合わせる場合、微妙な BPM のずれを補正する際に便利な機能です。

11.Hot Cue

この 3 つのボタンを使用してキューポイントを設定出来ます。これらのボタン上で左クリックするとキューポイントがセットされます。もう 1 回左クリックすると設定されたキューポイントに戻ります。右クリックで新しいキューポイントが設定されます。キューポイントを削除した場合波形上のアイコンをクリックしてデリートを選択します。

INTERNAL MIXER CONTROLS

CUE の“Internal Mixer”の機能はスタンダード・タイプの DJミキサーと同じ機能を搭載しています。このインターフェイスは、Cofig/Skin セクションから選択する事ができます。



このミキサーの機能は以下の通りです。

1. Channel Gain

各チャンネルに入力された機器の音量をノブを左右に回す事により、コントロール出来ます。ダブルクリックで0。左クリックで反対側のバーチャルプレイヤーのレベルに自動的に合わせます。

2. Channnel Fader

各チャンネルに入力された音の入力レベルを調整します。

3. EQ

各チャンネルに入力された音の高音域/中音域/低音域を調整できます。各周波数帯を完全にカットしたい場合は。”KILL”ボタンをクリックして下さい。

4.PFL

このボタンをクリックする事で、ヘッドホンでモニタリングしたいチャンネルの入力音源をモニターできます。

5. Crossfader

このスライドフェーダーを使用し、各チャンネルに入力された音源をミックスする事ができます。左の位置では、CH1 だけがマスター出力に送られます。右の位置では、CH2 だけがマスター出力に送られます。真ん中の位置では、CH1 と CH2 の音源がミックスされ、マスター出力に送られます。

TOP TOOLBAR CONTROLS

1. Headphone Volume

ヘッドフォン端子につながれた機器の音量をコントロールできます。

2. Cue/Mix blend

CH1 と CH2 に入力されたソースをモニタリングできます。また、ヘッドホンであらかじめ MIX された音や、スクラッチ音を確認できます。

3. BPM Button

BPM エディットウィンドーを開きます。

4. Automix Button

クロスフェーダーの移動を自動的に行います

5. Master Volume

メイン出力のレベルを調整します。

6. Clock

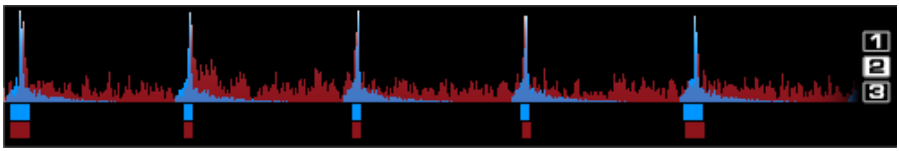
時間表示とカウンターになります。

7. Config

コンフィグボタンを押すと Cue のソフトウェアー全体の機能のセッティングメニューになります。詳細は本マニュアルのコンフィグセッティングをご覧下さい。

THE RHYTHM WINDOW

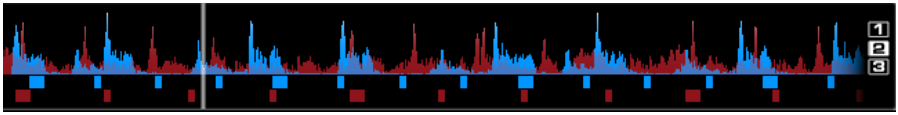
下記のウィンドウは、トラックの 2 個のレート、リズムに対応するカーブを表示しています。これらのカーブは”波形”と呼ばれ音楽ファイルを目で見られるように表されています。カーブ中のピークはビートを表わしています。2つのトラックを同期させるために、これらのピークを合わせミックスしていきます。現在再生されているトラックの状態は、コントロールドーム上の波形に表わされています。



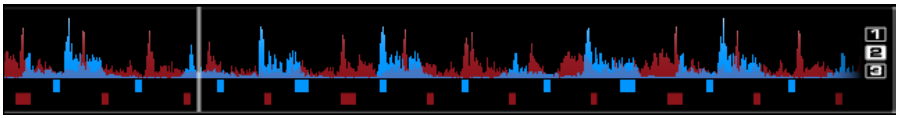
波形表示の左側にある白い縦線を上下にスライドさせる事により、ディスプレイをズーム・イン、アウトすることが出来ます。右側にある(1,2,3)のボタンを押す事により、3 パターンの表示変更が可能です。

CBG(Computed Beat Grid)と呼ばれる、小さい正方形が波形の下に表示されています。これは小節の位置を表しています。大きな正方形は、4/4 拍子の小節の始まりを表わしています。CBG は現在再生中の次のトラックのイントロをミックスする際、頭出しを行うのに非常に有用な機能です。

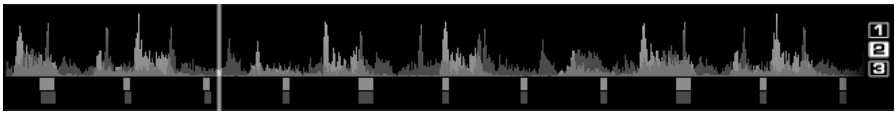
上記の写真の波形を見ると赤と青の波形のビートが完全に一致しており、2つのトラックの BPM が正確にミックスされています。ビートに明確な強弱がある4つ打ちやヒップホップ以外のトラックをミックスする際も、CBG を利用するとストレス無く様々なジャンルの曲をミックスしていく事ができます。下記の 1 番上の波形を見るとビートが合っていない事は明白です。しかしながら、CBG を使用する事により簡単にトラックのミックスが容易に行えるようになります。



ビートが合わさっていない



ビートは合っているが、小節の途中で混ざっている



ビートも合い、小節の頭からトラックが混ざっている

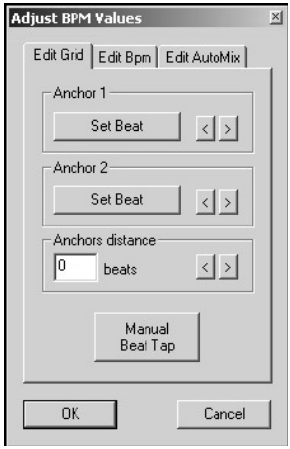
Manual BPM Correction

トラックが初めて Cue にロードされる場合、CBG は自動的に計算されます。

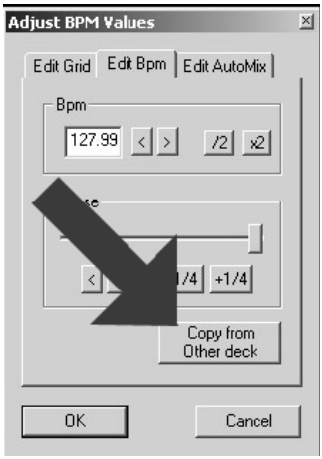
Cue は、強力なアルゴリズムを使用し、音楽の BPM/CBG を算出します。

しかしながら、まれなケースとして、CBG は、トラックのビートの位置を正確に算出しない場合がありますが、簡単に手動で修正する事ができます。

BPM をクリックして下さい。



BPM 及び CBG を修正するいくつかの方法があります:



最も単純な方法は、BPM が既に分かっている曲と分からないトラックがある場合、“copy from other deck” をクリックして下さい。

もう一つの方法として、“anchors”を使用する方法があります。

トラックを再生中、”beat tap” を叩きおおよその BPM を把握します。
その後、トラックを一時停止にして、最初のビートのダウンビート・ポイントへトラックを進め、”First anchor”をクリックして下さい。次に 2 番目のビートのアップビート・ポイントへトラックを進め、”Second anchor”をクリックして下さい。

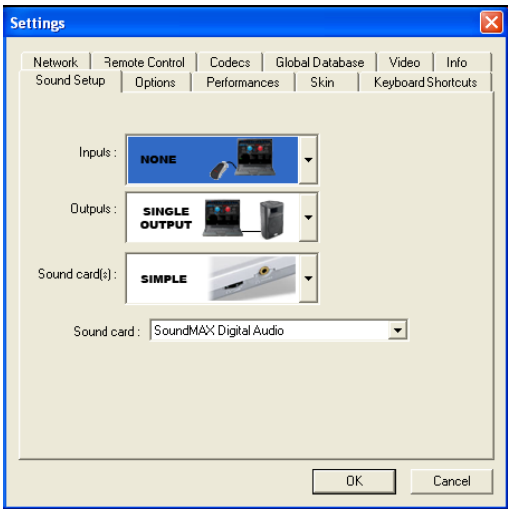
表示されたビート数が、2つの anchor 間のビート数と同様であるか確認して下さい。ビート及び CBG が判明すれば、 “second anchor”オペレーション がリピートされます。通常、2つもしくは 3 つの anchor で、十分正確な CBG を得ることができます。

CONFIGURATION SETTING

Cue は、非常にシンプルかつ使用方法が簡単であることを基本にデザインされています。しかしながら、さらに、DJ スキルのレベルに合わせシステム性能をレベルアップし、カスタマイズする事が可能です。

Cue の設定を変更するには、"CONFIG"ボタンをクリックし、「セッティング」メニューを開示して下さい。「セッティング」メニュー内のオプションをクリックして開示された各タブの設定を変更する事により、CUE の機能を編集する事が可能です。セッティングメニューはその他にも下記の内容が含まれています。

Sound Setup



あなたのサウンドカード(あるいはデバイスが)は、どのように CUE と共に動作するのかを決定します。

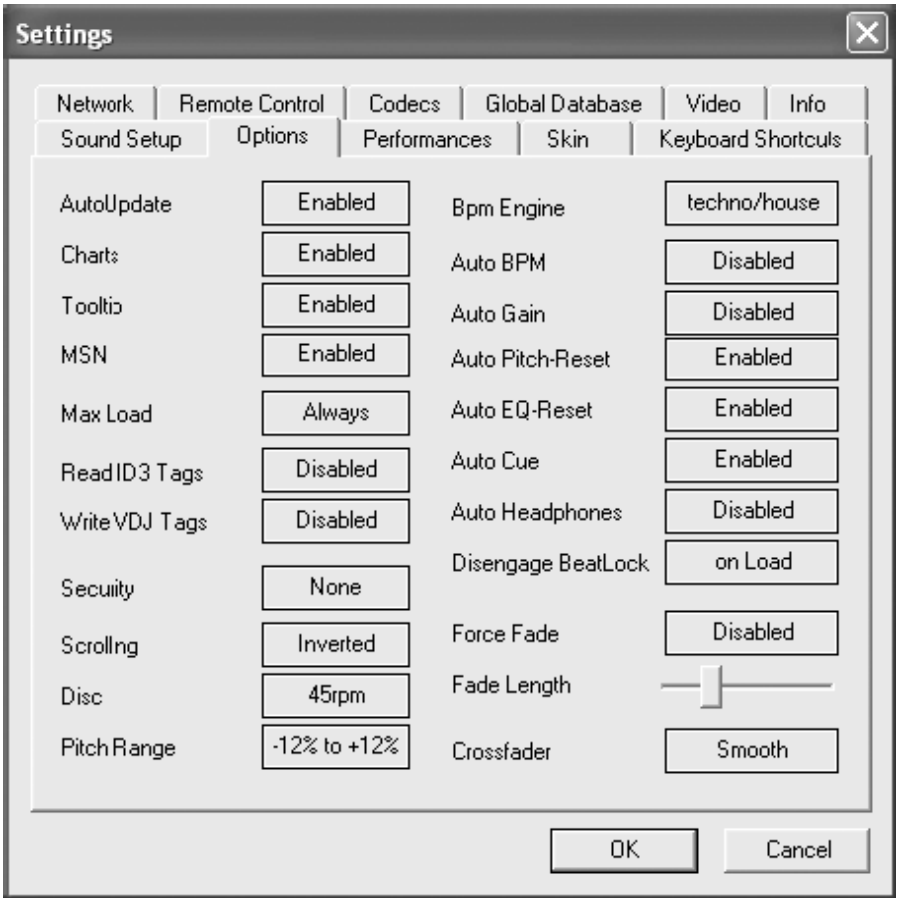
Inputs–CUE をコントロールするためにタイムコード内蔵のレコードもしくは CD を使用する際は、このプルダウンリストから適切な入力配置を選んでください。

Outputs–プルダウンリストから設定したい出力配置を選んでください。
サウンドカードによっては、いくつかの出力オプションが利用できないかもしれません。

Sound Card(s)– CUE で使用したいサウンドカード・ドライバーを選択して下さい。

Sound Card– プルダウンリスト中のサウンドカードを選択してください。

Options



AutoUpdate–自動的に CUE の新バージョン確認する事ができます。(要インターネット接続)

Charts–CUEで行われたDJプレイの中でどの曲が世界中で 1 番使用頻度が高いかのチャートを作成するための情報をwww.virtualdj.com/charts.htmlに送ります。個人情報は接続されません。

Tool Tip- ツールチップ・ウィンドウを利用可能もしくは不可能にするかを選択して下さい。あなたがソフトウェアのボタン上にマウス・カーソルをあてた場合このウィンドウが現れます。

MSN- CUE が動作中、このオプションは MSN メッセンジャーで DJ プレイ中の音楽を開示する事ができます。 この機能を利用するためには、メッセンジャー内の"what I am listening" オプションをオンにしているか確認して下さい。

Max Load-トラックがメモリーにロードされない、最大接続時間を指定します。メモリーにおいて長時間のトラックのロードは、システム性能に負荷をかけて、CUE を適切に機能させない可能性があります。この機能は、コンピューターのメモリーに過剰な負荷をかける事を防止し、長時間のトラックのロードを可能にします。

Read ID3 Tags-CUE が MP3/MP4 のファイルのタグ内のタイトルおよびコメント情報を認識し、かつ内部のベースにそれらの情報を保存する事を可能にするか不可能にするか選択して下さい。このオプションを可能にした場合ブラウザー内のトラックをロードする際の時間は長くなります。

Write ID3 Tag-このオプションを可能にすると、MP3ファイルのタグに内部のデータベースが直接保存された情報のコピーを保存します。別のコンピューターでこれらの MP3 ファイルを使用すると自動的に、コメントなどを見る事ができます。

Security-

このセッティングは、再生中、ヴァーチャルプレイヤーにトラックがロードされるのを防ぎます。"ASK" を選択すると、CUE はヴァーチャルプレイヤーが再生されている間、トラックをロードする確認をユーザーに促します。"ALWAYS"を選択すれば、CUE はあなたが既に再生しているヴァーチャルプレイヤーへのトラックをロードすることを不可能にします。"NONE"を選択すれば、セキュリティ機能は無効になります。

Scrolling–

スクロールするリズム・ウィンドウの方向を逆にすることを可能にします。

Disc–

ヴァーチャルプレイヤーの回転数を選択する事ができます。(33/45 RPM)

Pitch Range–

ピッチスライダーのピッチ可変幅を変更する事ができます。ピッチ可変幅の縮小は、レコードのピッチ・コントロールをより正確にします。

BPM Engine–

BPM の分析に利用可能な 2 つの異なるアルゴリズムを選択する事ができます。第 1 のアルゴリズム”TECHNO/HOUSE”は、基本的に 4 つ打ちの検知に基づき BPM を検出し、4 つ打ち等のビートが強いトラックに対して有用です。第 2 のアルゴリズム“Any Music”は、はっきりしたビートを持たないトラックを再生する際に選択して下さい。このアルゴリズムは BPM 検出をメロディーによって行います。

Auto BPM–

トラックをロードする際、BPMが現在再生中のトラックのBPMと一致するように、自動的にピッチを調節します。

Auto Gain–

CUEのゲイン・セッティングを行います。”Always 0dB”を選択すると、CUEは自動的に0dB を超えないよう音のレベルを補正します。”Always match” を選択すると両方のヴァーチャルプレイヤーのヴォリュームは常に同じレベルになります。

“disable” を選択すると上記のような自動補正機能は動作しません。

Auto Pitch –Reset–

“enable”に設定すると、ロードされたトラックのピッチは常に±0に設定されます。

Auto EQ –Reset–

“enable”に設定すると、ロードされたトラックのEQは常にリセットされます。

Auto Cue–

Auto Cue 設定	Cue ポイント無	Cue ポイント有
Disabled	トラックの最初から再生	トラックの最初から再生
Enabled	トラックの最初から再生	キューポイントから再生
Alwas	トラックの最初のビートから再生	キューポイントから再生

トラックをロードした際、Auto Cueの設定によって再生ポイントは以下の通りになります。

Auto Headphons–

このオプションは、ヘッドフォンキュー（ヘッドフォンでのモニタリング）の自動スイッチングを設定します。”on load”を選択すると、新しいトラックをロードした際、ヘッドフォンキューへ切替えます。”always” を選択すると、新しいトラックをロード、もしくは、
既に再生中のトラックをスクラッチした際、ヘッドフォンキューへ切替えます。

Disengage Beatlock

Beatlockは、別のヴァーチャルプレイヤーで再生されているトラックのビートをロックします。
別のヴァーチャルプレイヤー上でスクラッチやピッチの変更を行っても問題ありません。 “on load” もしくは “on switch”に設定した場合は、ヴァーチャルプレイヤーがロードされる、又は切り替えられる時ビートロック機能は自動的に解除されます。

Force Fade –

”enabled”に設定すると、シンプルなフェードは自動的にミキシング中に使用できます。テンポおよびカットオートミックスは無効になります。

Fade Length–

オートミキシングの最中にクロスフェーダーが移動する長さを調整する事ができます。

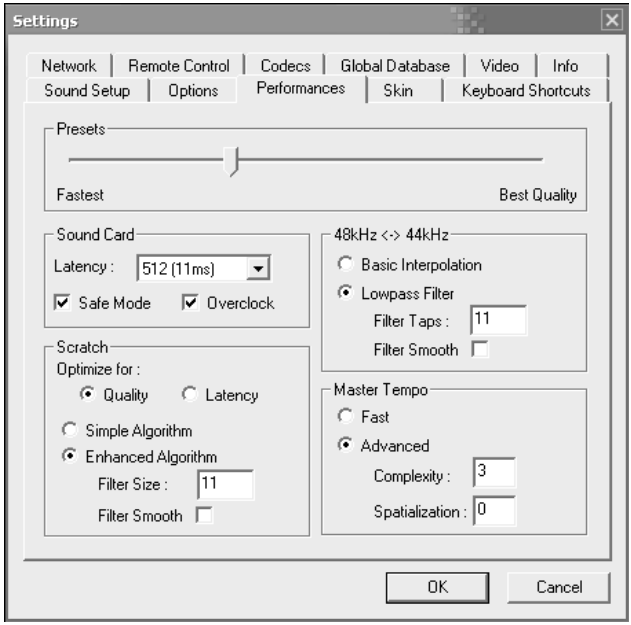
これが0(左側)にセットされる場合、トラックはスタートから終わりまで再生されます。

Cross Fader –

クロスフェーダーのカーブを調整する事ができます。4つの異なったカーブを選択する事ができます(Full, Cut, Scratch, and Smooth.)。他のカーブはプラグインで変更可能です。

Performance

これらのオプションは、Cueのパフォーマンスを適確に実行できるようコンピューターを最適化します。コンピューターのシステム環境により、セッティングはよりCueの機能を高めます。最高のパフォーマンスを達成するためにこれらの機能を試す事をお奨めします。



Presets-

フェーダーを使用し、パラメーターの異なった設定を選択する事ができます。

フェーダーを右へシフトすると、より良いサウンド・クオリティー、左へシフトすると、より素早いパフォーマンスを行えるようになります。

Sound Card-

レーテンシーとは、コマンドをデバイスが応答するのにかかる時間の事です。レーテンシーは、タイムコード入りアナログ盤、CD、MIDIあるいは外部コントロール機器等、使用するコントローラーによって違いが生じます。レーテンシーを低くする設定すると、より早いソフトウェアからのレスポンスを得る事ができます。しかしながら、再生されているトラックからノイズや雑音が聞き取れる場合は、コンピューター内のオーディオファイルを処理する速度が十分でない可能性があります。

注意:

ASIOモードにおいて、いくつかのサウンドカード・ドライバーは、ソフトウェアによって聞こえる音が遅れる事があります。そのような場合、"AUTO"を選択し、サウンドカードのコントロールパネルでレーテンシーを設定して下さい。

Safe Mode-

DirectXモードを使用中の場合(like Simple/Dual/Monoまたは4.1)、"Safe Mode"は,
CPUの処理が瞬間的に遅くなり、再生音からノイズや雑音が発生した際にそれらを自動的に消去させます。

スクラッチやピッチを変更する際、高度なアルゴリズムと共に多くのCPUパワーを消費します。よって、"Advanced Master Tempo"を使用する際、コンピューターの処理速度が遅くなる可能性があるのでその際は、設定を解除して下さい。

注意:このオプションは、ASIO及びロー・レーテンシー・モードにおいて影響はありません。

Overclock-

このセッティングはあなたのコンピューターの処理速度を速くさせ(特にラップトップ上で)、低いレーテンシーと互換性を持たせる事ができます。

Scratch-

Cueがスクラッチを行った際どのように反応するかを設定する事ができます。

“Quality” を選択すると、コントロールドーム内のアウターリングを前後に移動させスクラッチを行った際より正確なレスポンスを得る事ができます。“Latency”を選択すると、Cueはできるだけ速く反応しようとし、多少メタリックな音になります。

Scratch algorithm:

“Simple algorithm” は計算上のオーバーヘッドを加えず、スクラッチ音を計算するために単純なアルゴリズムを使用します。”Enhanced algorithm”は、最高のスクラッチサウンドを得るために、レコード盤の溝の上に置かれたレコード針を模倣する強力なアルゴリズムを使用します。フィルター・サイズを11に設定した場合、低い計算上のオーバーヘッドを維持す為、最良のクオリティーを生産し、最高質/CPU比率を提供します。

48kHz<-> 44kHz

このフィールドは、48kHz / 44.1kHzのサンプルレートの間で、Cueソフトウェアがどのように書き込まれていくか説明しています。

“Basic Interpolation”を選択すると、システムリソースを保存し、パフォーマンスを改善します。より品質の高い書込みを行う際は、“Lowpass Filter”を選択して下さい。11タップは、最高質/CPU比率です。

注意: 場に流通している音楽の多くは、44.1kHz(MP3を含む)で録音されているので、 44.1kHzにサウンドカードの出力を設定する事をお奨めします。サウンドカードを異なるサンプルレートに変更する事なく、パフォーマンスを改善するでしょう。

Master Tempo-

マスターテンポは、トラックのBPMをピッチコントロールを使用し変更しても、キーは変更しないアルゴリズムです。(KeyLock と同じ機能)

“FAST”に設定するとアルゴリズムは、CPUパワーを少ない割合で使用し、+10%から-10%の範囲中のピッチの可変を行う事ができます。しかしながら、極端なBPMの変更の際は、音が細切れに聞こえる可能性があります。

そのようなケースで、コンピューターが十分に速い場合、”Enhanced algorithm”を選択すれば音は改善されます。しかしながら、CPUの処理能力がオーバーフローする可能性があるので十分に注意してください。

Skins

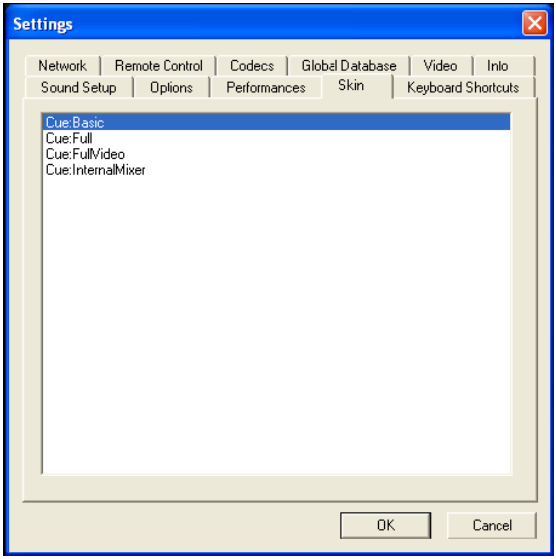
CUEはいくつかの異なったスキンを選択する事ができます。

CUE:Basic – 基本的なシンプルなスキン

CUE:Full – Cue をフルにコントロール可能なスキン

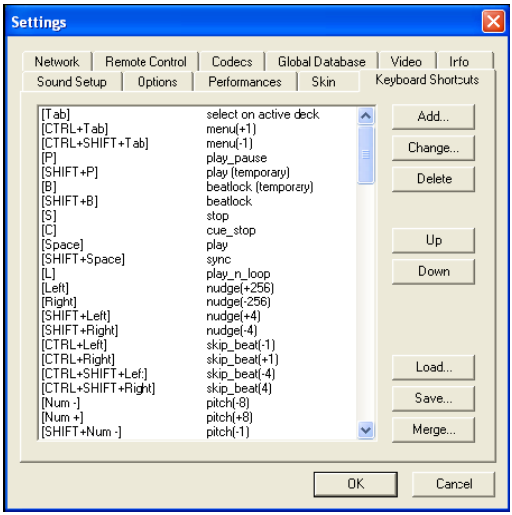
CUE: Full Video –Cueと映像機能をフルにコントロール可能なスキン

CUE:InternalMixer – Cueをフルにコントロール可能で、全てのオーディオミキサーの機能を使用可能。



Keyboard shortcuts

Cueは、キーボードを使用し、素早くパラメーターへアクセスする事が出来ます。“Keyboard Shortcuts”をクリックすると、キーボードへアサイン可能な全てのデフォルトのショートカットのリストを参照でき、追加、変更、削除が可能です。さらに、カスタム・プリセットを作成し、それらをロードし保存する事もできます。



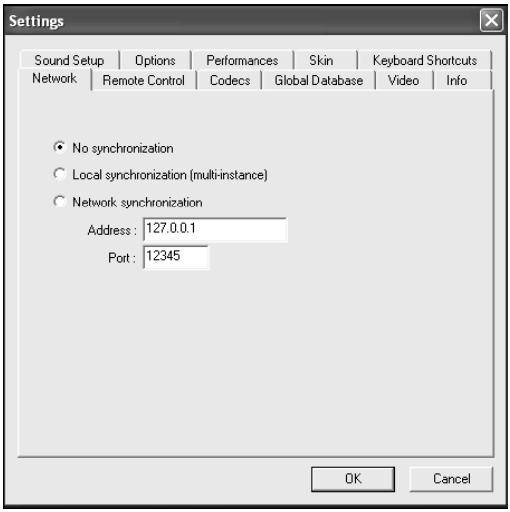
Network

Cueは、多数のコンピューターを同期させると同様に、ソフトウェアも同期させることが可能です。Cueは、他のソフトウェアと同期させる事ができます。

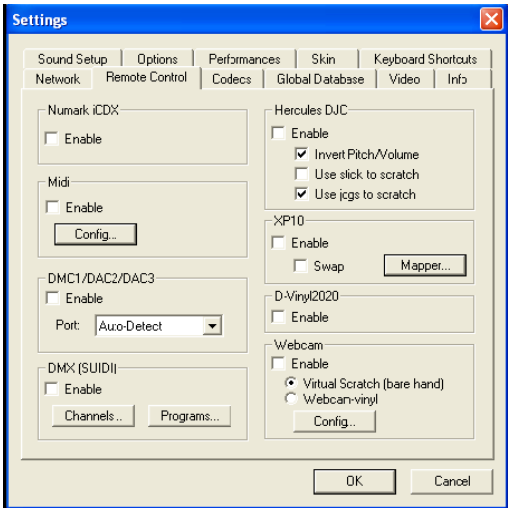
No synchronization – 同期しないモードです。

Local synchronization –同じコンピューター内で、他のソフトと同期させる事ができます。

Network synchronization –Cueを実行する複数のコンピューターをネットワーク上で同期させる事ができます。



Remote Control

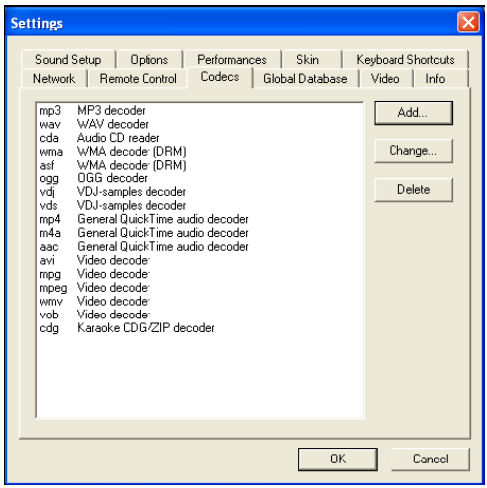


CueはNumark iCDXのような外部コントローラーを使用して、操作可能です。

(iCDXをCueの外部コントローラーとして使用する際の詳細は、本マニュアルの「REMOTE CONTROL WITH NUMARK' S iCDX」セクションを参照して下さい)

セッティングメニュー内の“Remote Control”をセットアップする事により、外部コントローラーでCUEを操作する事が出来ます。コントローラーを接続して、Cueをスタートさせ、 “Remote Control”を開き使用のコントローラーを”Enable”にして下さい。コントローラーがソフトウェアによって適切に認識されると、隣に緑のドットが表示されます。

Codecs



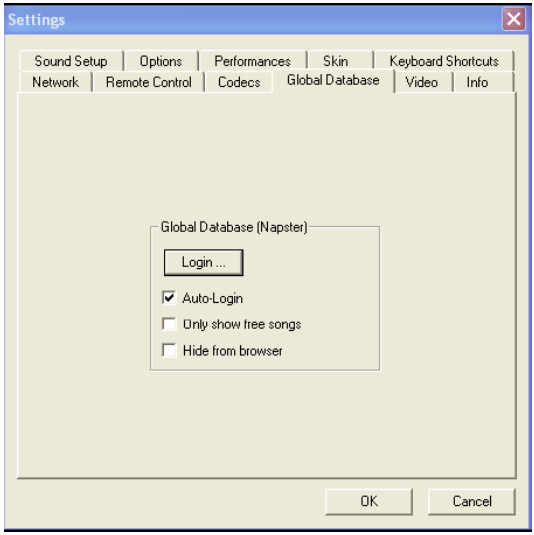
Cueのオーディオ/ビデオ・ファイルを動かすためのコーデックのリストを表示しています。

これらは、最も一般的なオーディオ/ビデオ・ファイルの拡張子を含んでいます。

しかしながら、ファイルが異なったコーデックを要求した場合、ファイルを開くのに必要なコーデックを追加する事ができます。

Global Database

Napsterのアカウントをお持ちでしたらCueは、アカウントにあなたがログインすることを可能にします。簡単にCueで使用するオーディオファイルを音楽ライブラリーへ追加する事ができます。

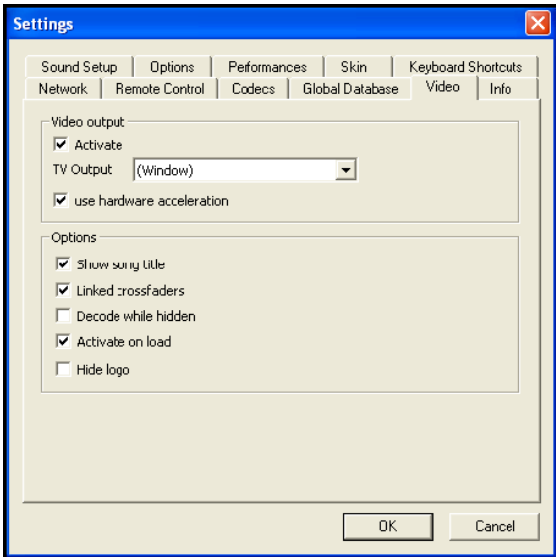


Video

Activate–ビデオを利用可能にするかのOn/　Offスイッチ

TV Output–映像のメイン出力が表示されるモニターを選択します。

注意: Windowsコンピューターの画面でモニターする事ができます。リスト内でモニターを選択する事が出来ない場合は、Windowsのディスプレイ・セッティングを開き、“extend desktop on this monitor”をクリックして下さい。



Use Hardware Acceleration-ビデオを表示するためにDirectXを使用します。

注意:かなり古いビデオカードを使用しない限り、これを切るべきではありません。

Show Song Title -ビデオウィンドーのビデオファイル名を表示します。

Linked crossfaders – このオプションは、オーディオ・クロスフェーダーによる映像コンテンツのコントロールを利用不可にします。チェックを付けた際、スキンがFullVideo モードにおいて、ビデオスクリーンの真下にある"Cross"ノブで映像をクロスフェードする事ができます。

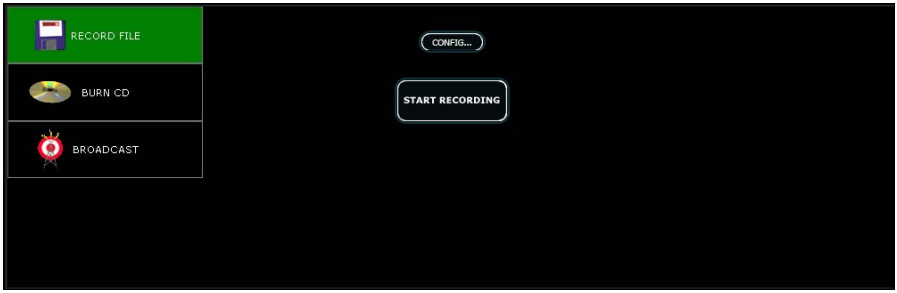
Decode while hidden – 映像をミックスする際起こりえる、ブレを修正します。

Activate on load – ビデオファイルが、一方のヴァーチャルプレイヤーにダウンロードされた際、ビデオエンジンが自動的に起動するようCueに伝達します。オフモードは、ビデオエンジンを起動させる事無く、ビデオパートの音声部分だけを使いたい場合には有効です。

Hide logo – ビデオミックスウィンドウからCueのロゴを隠す事ができます。

BROADCASTING AND RECORDING

Cueは、ミックスの録音、放送が可能です。画面中ほどにある"RECOED"タブをクリックすることにより、レコード・メニューにアクセスする事ができます。次の画面が表示されます。



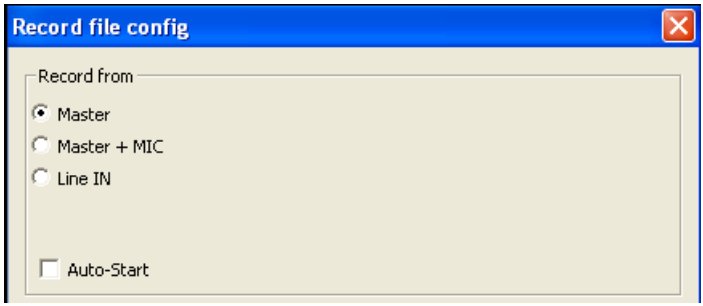
次のメニューが選択できます。

- オーディオファイルの作成（ハードディスクレコーディング）
- CD-ROM への録音(オーディオ)
- インターネット上の放送

下部のウィンドウにある"Config" ボタンをクリックして、レコーディングの設定を選択する事ができます。

Record From

"Config"をクリックすると"Record File", "Burn CD", "Broadcast"の中からレコーディング方法を選択する事ができます。



Master – プレイを録音出来ます。

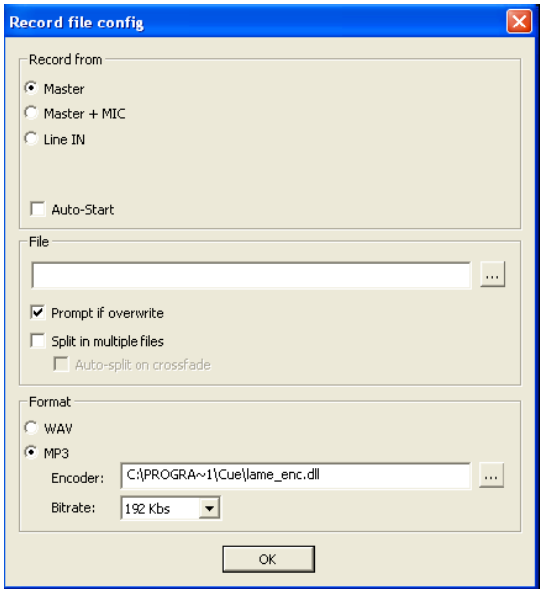
Master + MIC – Jプレイとマイク等の外部機器のオーディオソースを録音出来ます。

Line IN – サウンドカードもしくは、オーディオインターフェイスからのライン入力のみ録音する事ができます。例:DJプレイの際、外部のDJミキサーを使用し、DJプレイした音源をサウンドカード/オーディオインターフェイスのライン入力経由でミキサーの出力を接続する場合。

Record to a file（“Record File”）

“Record File”を選択するとDJプレイした音源をW　AV/MP3オーディオフェイルに変換し、ハードディスクへ録音する事ができます。又、そのファイルにした音源をCDに焼いたり、編集する事も可能です。

“Config”をクリックすると音源をファイルにする設定が行えます。



Record From

Master, Master + MIC, or Line In – 録音するソースを選択します。

Auto-Start – 最初のトラックを再生すると、自動的に録音を開始します。マニュアルで録音する際は、この機能を切って下さい。

File – 録音したいファイルのパスおよび名前です

Prompt if overwrite – 既に保存してあるファイルにオーバーライティング（上書き）します。

Split in multiple files –ミックスした音源を1つの大きなオーディオファイルにする代わりに、別々にミックスした音源として録音する事ができます。

その際、トラックを区別するために、“Cut”ボタンを使う事ができます。又、“Auto-split on crossfade” オプションも使用可能で、新しいトラックへクロスフェードを開始した時、自動的にトラックを区別します。

Format – オーディオファイルのフォーマットを選択する事ができます。

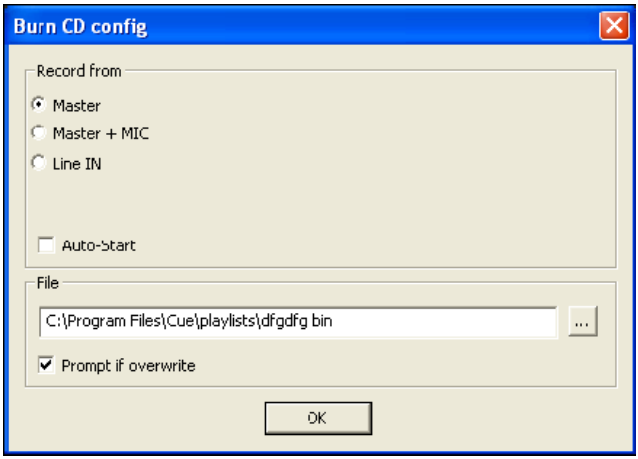
WAV –.WAV のフォーマットでオーディオフェイルを作成します。

MP3 – MP3 のフォーマットでオーディオフェイルを作成します。

Encoder – MP3を録音するために使用するMP3エンコーダへのパスです。

Bitrate – MP3録音のビットレートを選択します。CDクオリティーでの録音をする際は、192Kbps のビットレートをお奨めします。

Record to a file (“Burn CD”)



Cueは録音したDJプレイの音源を素早くCDに焼く事が可能です。“Burn CD”を選択すると、Cueは、バーナーに必要な情報を含んでいる.BIN/.CUE ファイルとしてDJプレイを録音します。

CDへの書込みに関する設定は、”Config”をクリックしアクセスして下さい。

Record From

Master, Master + MIC, or Line In – 録音するソースを選択します。

Auto-Start – 最初のトラックを再生すると、自動的に録音を開始します。マニュアルで録音する際は、この機能を切って下さい。

File – 録音したいファイルのパスおよび名前です

Prompt if overwrite –既に保存してあるファイルにオーバーライティング（上書き）します。

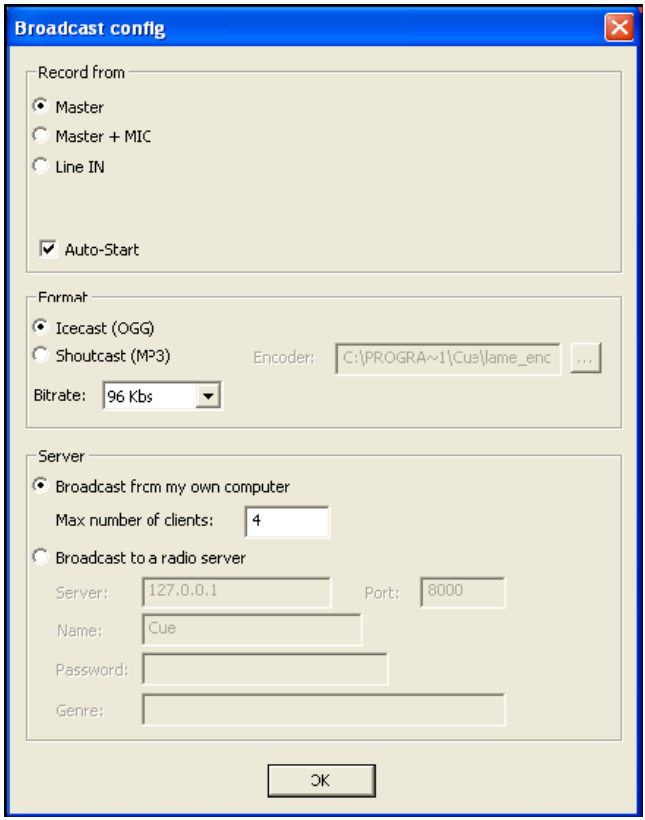
OKをクリックし、準備が完了している場合は ‘Start Recording”をクリックします。
トラックを区別するために「カット」ボタンを使用する事もできます。

任意のCDライティングソフトで録音した音源をCDへ書込む事ができます。 .BIN/.CUE ファイルがCDに焼けるかどうかの詳細は、ご使用のCDライティングソフトのメーカーへお問い合わせ下さい。

Broadcasting (“Broadcast”)

「webcast」(ウェブ・ラジオ放送)としてインターネット上でCueによってインターネット上でリアル・タイムのミックスを放送することができます。この方法で世界中の人々があなたのミックス・セッションを聞くことが可能です。

ファイルを録音するための設定は、”Config”をクリックしアクセスして下さい。



Record From

Master, Master + MIC, or Line In – 録音するソースを選択します。

Auto-Start – 最初のトラックを再生すると、自動的に放送を開始します。マニュアルで放送を開始する際は、この機能を切って下さい。

Format

ウェブ・ラジオ放送のために、Icecast又はShoutcastのどちらかのフォーマットを選択してください。”Shoutcast”を選択すると、MP3ファイルエンコーダーを見つけ出す事が出来、ディレクトリーもしくはフォルダーへ“Encoder”フィールドを示す必要があります。

又、希望のビットレートを選択する事ができます。高いビットレートを選択する際は、より高速なネット回線が必要になります。

Server

ミックス・セッションを放送するために、ラジオ・サーバーを使用しての放送、もしくは、自分のコンピューターから放送する、2つの方法があります。

Broadcast from my own computer–

“Start Recording”をクリックするとウェブ・ラジオ放送が始まり、コンピューターをウェブ・ラジオ放送局に変えることができます。

Max number of clients – リスナーの最大接続数を設定します。インターネットの回線速度が、ミックスを聞けるリスナーの数を決定します。音声信号(ビットレート)を下げる事により、多くのリスナーにミックスを届ける事ができます。

ウェブ・ラジオ放送の準備が完了し、“Start Recording”.をクリックすると、Cueは、ウェブ・ラジオ放送(例えばhttp://123.45.67.89/Virtual.ogg)のアドレスを表示します。そのアドレスを使用しアクセスする事により、配信者のミックスを聞く事ができます。

固定IPアドレスを使用していない場合は、セッションを切替える度に、ウェブ・ラジオ放送のアドレスが自動的に変更されますので、その度にリスナーに新しいアドレスを伝える必要がでてしまいます。

ミックスをインターネット上で配信する際、リスナーによって使用されるソフトウェアは、ウェブ・ラジオ放送サーバー経由で、配信者のコンピューターとアクセスする必要があります。又、配信者のコンピューターへ接続する人に対してはファイアーウォールを構築しプロテクトする必要があります。

ルーターを使用している場合は、独立したポートの確保が必要です。

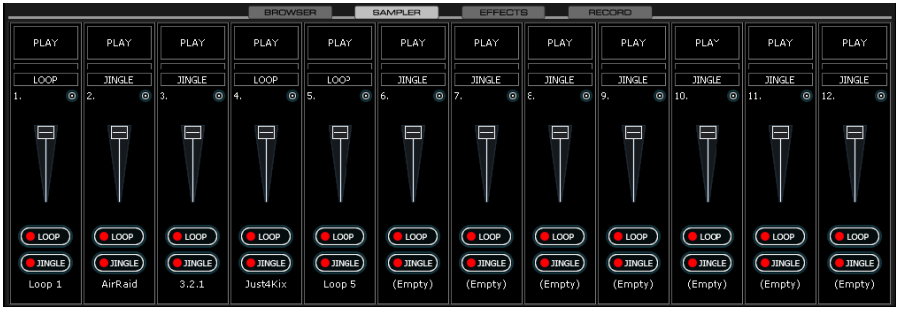
Broadcast to a radio server –

このオプションは、あなたが既存のウェブ・ラジオ放送サーバーへミックスを放送する事を可能にします。ウェブ・ラジオ放送サーバーへ接続すると、自動的にサーバーへミックスの放送を開始します。

SAMPLER

Cueは、DJに特化したインターフェイス・操作方法を持つサンプラーを搭載しており,

録音、ロード、セーブ、サンプルの再生が行なえます。画面中ほどにある”SAMPLER”タブをクリックすることにより、サンプラー・メニューにアクセスする事ができ、サンプル用の12個のスロットが表示されます。

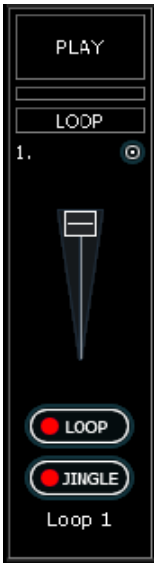


一般的には2種類のサンプル（ワンショット・サンプル・ループ・サンプル）があります。

典型的なワンショット・サンプルは、リズムを持っておらず、例えば、サイレンや拍手等の音響効果として使用される事が多い。ループ・サンプルは、リズムを持っており、一定の小節を循環して再生され続けます。

しかしながら、サンプルの使用方法に関してルールは無く、使用者のアイデアで様々な使い方ができるよう設計されています。

Playing Samples



“Play”ボタンをクリックすると、サンプルセル（スロット上部の”PLAY ”の下にあるボタン）と連動して簡単にサンプルを再生する事ができます。

ワンショット・サンプルの場合、サンプルセルは”JINGLE”と表示されます。“Play”を押すとサンプルの最後まで再生されます。ループ・サンプルの場合、サンプルセルは”LOOP”と表示されます。サンプルの再生速度は、ヴァーチャルプレイヤーで再生されているトラックの速度と同期するために調整され、“Play”を押すと、再生されているトラックのビートと同期するために適したポイントからスタートされます。

これは、ヴァーチャルプレイヤーで再生されているトラックのビートに合わせ、スムーズにサンプルを再生できるよう搭載された機能です。

ループ・サンプルを再生した場合、再度“Play”ボタンを押す事によりループを解除する事ができます。また各ヴァーチャルプレイヤーにある”loop sampler”メニューから、サンプルを再生する事ができます。プルダウン・メニューから再生したいサンプルを選択すると、”loop sampler”の表示画面に選択したサンプル名が表示されるので、その表示画面をクリックするとサンプルが再生されます。

Recording Samples

Cue は、サンプルを即座に録音する事ができます。

ヴァーチャルプレイヤーで再生されているトラックの音を録音するため、各ヴァーチャルプレイヤーのピッチコントローラー上部にあるプレイヤーの番号（青 1,赤 2）を選択します。
ワンショット・サンプルでの録音を開始するには、スロットの下部にあるサンプルセルの“Jingle”ボタンをクリックします。再度“Jingle”ボタンをクリックすると録音は終了します。

ループ・サンプルでの録音を開始するには、同様にヴァーチャルプレイヤーの番号を選択し、ヴァーチャルプレイヤー上のループ機能を使用しループを組み、その後、任意のスロットの下部にある”LOOP”セルをクリックします。”Play”ボタンを押せばその組んだループが再生されます。
ヴァーチャルプレイヤー上のループ機能を使用せず、”Loop”ボタンを押すと4拍のループが自動的に組まれます。

録音したサンプルを保存する場合は、“Sample Options”の“Save…” をクリックして下さい。

Sample Options

各スロットに明記してある番号の横にある〇をクリックすると以下のメニューオプションが表示されます。

Load – ハードドライブから、サンプルをロードします。

Save – ハードドライブへサンプルをセーブします。

Beatlock –ビートロックの On/Off スイッチです。ワンショット・サンプルを再生されているトラックへ同期させ、ループ・サンプルは同期させません。

Sync on –ヴァーチャルプレイヤーのビート、ハーフビート、クォータービートに、ループサンプルを同期させる事ができます。(JINGLE サンプル時には表示されません)

AutoPlay – サンプルのヴォリュームを再生と同時に調整します。

Write Protected – 録音したサンプルを保護します。

EFFECTS

Cueは、多彩なオーディオと映像のためのエフェクターが装備されています。画面中ほどにある”EFFECTS”タブをクリックすることにより、エフェクト・メニューにアクセスする事ができます。

エフェクターのリストは、ウィンドウの左側に表示され、これらのマルチ・エフェクターは各ヴァーチャルプレイヤーで使用できます。

エフェクトの種類を選択し、どちらのヴァーチャルプレイヤーにエフェクトをかけるか選択します。２つの”Activate”ボタンの内１つをクリックすると、起動の合図としてボタンが点灯します。”Activate”を再度クリックするとエフェクトが解除されます。

選択されたエフェクトのパラメーターは、ウィンドウの右側に表示され、各パラメーターの調節をする事が可能です。

又、各ヴァーチャルプレイヤー上でもエフェクターを操作する事ができます。しかしながら、ヴァーチャルプレイヤー上のエフェクターを使用している場合、画面下部のマルチ・エフェクターは、同じトラックにかける事ができません。

VIDEO

Cue は、従来のオーディオのミックスに加えて、DJ インターフェイスで映像を容易にミックスする事ができます。オーディオ・ファイル(mp3,wma,m4a etc)の代わりに、ビデオファイル(avi、mpg、wmv、vob etc)を使用します。ビデオファイルにエフェクター、ミックス、スクラッチ等の機能を使用する事ができます。

ビデオファイルは、ブラウザー内の小さく青い「V」を備えたアイコン上 で識別され、オーディオ・ファイルと同じ方法でヴァーチャルプレイヤーへロードすることができます。

ビデオファイルを再生すると、ビデオウィンドウは開きます。

あなたのビデオカードがテレビ出力もしくは別のスクリーン出力を持っている場合、コンピューター内のウィンドウの代わりに、フルスクリーンの状態での出力を設定する事ができます。“Config”のビデオメニューをクリックすることにより出力方法を設定する事ができます。

フルスクリーン出力が表示されない場合は、出力が Windows のディスプレイ設定で認識されているか、もしくは、Windows が、デュアルモニター・モードになっているか確認して下さい。詳細は、 お手持ちのビデオカードの取扱説明書をご覧下さい。

DVD ビデオクリップを使用する際は、高品質.VOB フォーマットでの DVD からハードディスクへのビデオファイルをコピーするために、Cue に含まれているリップ DVD ユーティリィティを使用することができます。

Transition Effects

Cue には、ビデオクリップをミックスするために様々なトランジション・エフェクトが搭載されています。

“Effects”ウィンドウ内の、“Video Transitions”をクリックし、トランジション・エフェクトを選択する事ができます。

スキンが”Full Video” の際、ビデオスクリーンの下の”transition ”からもトランジション・エフェクトを選択する事ができます。備考:“Config”をクリックし、“Skins”を選択するとスキンの変更ができます。

ビデオクリップをミックスする方法は、オートとマニュアルの 2 種類あります。

マニュアルでミックスする際は、ビデオクロスフェーダーを使用します。

ビデオ・プレビューのウィンドウの内1つをクリックすると、スムースなクロスフェードが可能になります。

又、ビデオクロスフェーダーをサウンドクロスフェーダーにリンクさせる事が選択可能で、

サウンドクロスフェーダーを移動させる毎に、ビデオクロスフェーダーは追従します。

ビデオミキシングをオートに設定する事もできます。最も特徴的なトランジション・エフェクト“intelligent”アルゴリズムは、サウンドで何を行っているか(キューイング、スクラッチ、クロスフェーディング等)を分析することにより、ビデオ上で何が見たいか推測します。

このエフェクトを使用するには、ビデオ・トランジション・エフェクトを“activate”にする必要があります。“Effects”ページで“activate”をクリックするか、”FullVideo”スキンでトランジション名をクリックしてください。

Video Effects

一方のヴァーチャルプレイヤーのビデオにビデオエフェクトをかけ映像を変化させる事ができます。

下部ウィンドウの“Video Effects”をクリックし、エフェクトの種類を選択して下さい。

スキンが”Full Video” の際、ビデオスクリーン下の”effect ”からもエフェクトを選択する事ができます。

備考:“Config”をクリックし、“Skins”を選択するとスキンの変更ができます。

Optimization

Cue のビデオ・コンテンツと表示の速度は、下記の要因によって影響されます。

① コンピューターのグラフィックカードのメモリーサイズ
② グラフィックカードの速度
③ コンピューターの CPU 速度
④ ハードディスクの速度
⑤ ビデオファイルのフォーマット（例:a.mpeg1 ファオーマットのファイルは、vob ファイルのファイルより速い b. 320x240 ピクセルのレゾルーションファイルは、720x576 レゾルーションファイルより早く解答されます）

初期設定において、Cue は、ビデオミックス・ウィンドウに表示されるコンテンツしか解凍しません。2つのビデオ・コンテンツをビデオ・ミックスウィンドウにおいてミックスした場合、2つのコンテンツは解凍されます。この方法によって、ビデオパフォーマンスの速度が上がり、遅いコンピューターにおいても同等の効果があります。しかしながら、この方法を利用すると、画面がぶれる可能性があります。

コンピューターが速ければ、“Config”内の、“Video”設定の“Decode while hidden”（表示されていないビデオを解凍する）をチェックする事を薦めます。この設定によって、トランジションがスムーズ

になります。

ビデオミックス内の映像をフルスクリーン出力する際には、2つのグラフィックカードを使用するより、2つの出力を持つグラフィックカードを使用する事を推奨します。

ビデオファイルの解像度より大きい出力解像度を使用する事は薦めません。高い出力解像度を使用すると、低い解像度のビデオは綺麗に表示されず、よりコンピューターのリソースを使用します。

高品質 DVD を使用する場合、出力解像度は、800x600 で十分です。

Karaoke

音楽や映像を再生する以外に Cue は、カラオケ・ファイルを再生しミックスする事ができます。

Cue は MP3+G 、WAV+G、WMA+G、OGG+G、カラオケ DVD、.ZIP ファイルと互換性を持ちます。

CDG ファイルを使用する際、曲は、Cue のブラウザー内に2つのファイルを表示します。

1 番目のファイルは、アイコンに「K」を備えたカラオケ・ファイルですヴァーチャルプレイヤーにこのファイルをドラッグ &ドロップすると、Cue は自動的に、ヴァーチャルプレイヤーにファイルをロードし、ビデオミキサーに歌詞が表示されます。

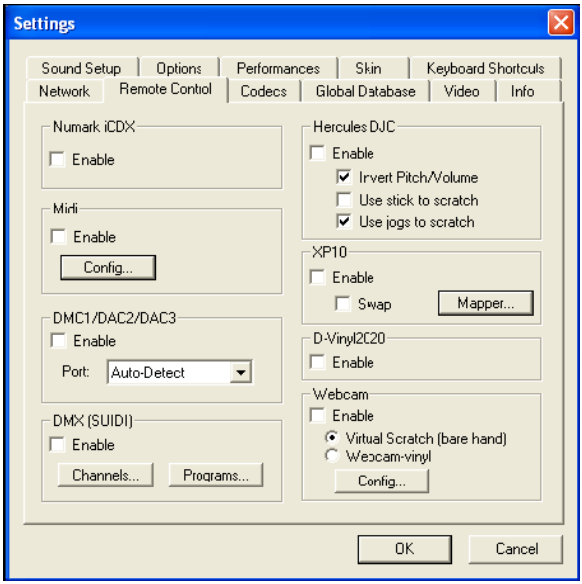
2 番目は、ノーマルなアイコンを備えたオーディオファイルのみです。ヴァーチャルプレイヤーにこのファイルをドラック&ドロップすると、オーディオのみが再生され、ビデオミキサーに歌詞は表示されません。

CDG ファイルを作成し、ZIP ファイルにそれらを収めた場合は、カラオケ・ビデオ・ファイルだけがブラウザーに表示されます。

Cue は初期設定においては.ZIP ファイルをカラオケ・ファイルであると認識しません。これを変更するには、”Config”メニュー内の“Codecs”の拡張子リストに.ZIP ファイル拡張子を加えて、リストから

カラオケ・デコーダに関連付けカラオケ・ファイルとして認識するよう設定する必要があります。

REMOTE CONTROL



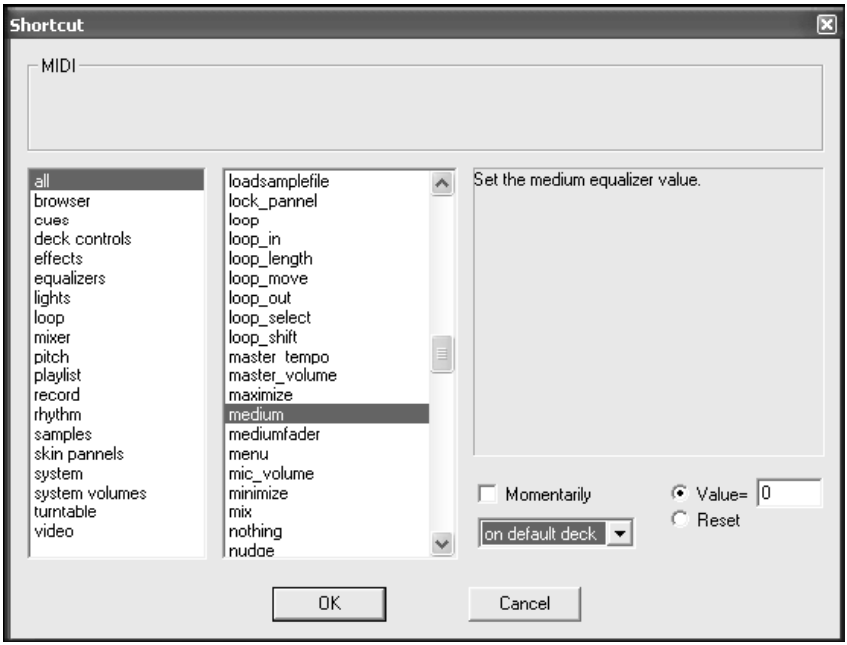
Cue は、DJ コントローラー（例：Numark iCDX）や MIDI コントローラーとの互換性を有し、様々な機能を外部コントローラーやタイムコード等を使用し、操作する事ができます。リモートコントロールオプションは、“Config”メニューから、“Remote Control”をクリックし入る事ができます。使用したい“Enable”box.”をチェックして下さい。コントローラーが認識した場合は緑のドットが表示され、認識されない場合は、赤いドットが表示されます。

コントローラーを接続しても起動しない場合は、チェックをオフにして、再度チェックを付けて下さい。それにより、Cue とコントローラーの接続がリセットされます。

いくつかのコントローラーは、セッティング/マッピングの追加設定する事ができます。コントローラーによって、パフォーマンスを最適化するために“Config”メニューの設定を変える必要があるかもしれません。

MIDI Mapping

”Remote Control” ウィンドウに表示されていない、MIDI コントローラーを使用したい場合は、MIDI マップファイルをロードする又は、コントロールしたいパラメーターの MIDI マッピングを設定する必要があります。”Config”ボタンをクリックし、 “Remote Control”ウィンドウを開き MIDI 内の Config ボタンを押すと、MIDI マッピングの作成、ロード、セーブ、編集等の設定が可能なウィンドウが表示されます。



マッピングを追加するには、”add”ボタンを押し、アサインしたいパラメーターを左のメニューから選択して下さい。MIDI コントローラーのノブ、スライダーを動かすと自動的に選択した機能が追加されます。

REMOTE CONTROL WITH NUMARK'S iCDX

Cue は、Numark iCDX を USB コントローラーとして使用する事ができます。

2台のヴァーチャルプレイヤーは勿論の事、キューイング、エフェクター、ループ等の機能をキーボードに触れる事無く操作する事が可能です。

1 台の iCDX で 2 台のヴァーチャルプレイヤーを操作する事ができます。iCDX は、現在"active"モードになっているヴァーチャルプレイヤーをコントロール可能です。

iCDX の"Eject"ボタンを押すことにより、ヴァーチャルプレイヤーを"active" にする事ができます。

How to hook up and initialize your iCDX to work with Cue:

1. iCDX の電源を入れます。
2. コンピューターの USB ポートと iCDX のリアパネルにある"SLAVE"を USB ケーブルで接続して下さい。

   接続すると以下のポップアップが表示されます。

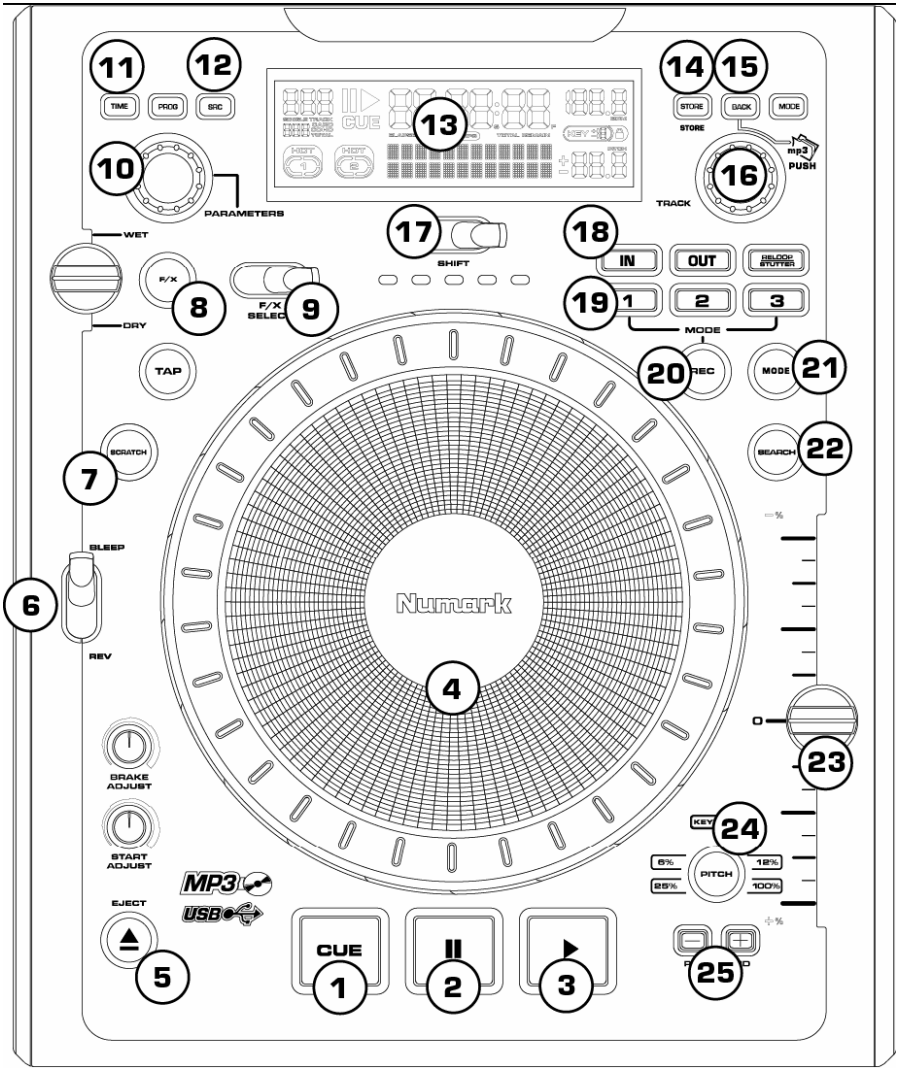
3. iCDX の SRC ボタンを押し、“Parameters”ノブを“USB-HID”と iCDX のディスプレイに表示されるまで回します。iCDX は“Human Interface Device” モードになり、Cue をコントロールする事が可能になります。
4. Cue はその際、“Config” ボタンをクリックして、 “Remote Control” タグを選択して下さい。.

5. その後、“Remote Control” タグ内の”Numark iCDX”ボックスにチェックを付けると iCDX で Cue をコントロールする事が可能になります。

iCDX とコンピューターの接続を解除し、再び接続する場合は、”Remote Control” タグ内の”Numark iCDX”ボックスのチェックを消し、再度チェックを付けて下さい。iCDX は再初期化します。

以前に適切な形でコンピューターと iCDX を接続し、初期化した事があれば、iCDX で、Cue 内の機能(トラックのロード、スクラッチ、ループ、エフェクター等)を使用する事ができます。

Using the iCDX with Cue



iCDX は、ピッチコントローラー上部の番号が点灯している、現在”active”になっているヴァーチャルプレイヤーをコントロールする事ができます。iCDX の”Eject”ボタンを押す事で、操作するヴァーチャルプレイヤーを選択する事ができます。

1. Cue

現在設定されているキューポイントに戻り一時停止します。Cue ボタンを押し続けると、設定したキューポイントから再生されます。ジョグホイールを使用して異なったトラックの位置でキューポイントを設定する事もできます。トラックを再生中再び”CUE”もしくは”PLAY”ボタンを押すとキューポイントに戻ります。

2. Pause

一時停止もしくは、キューポイントを設定する事ができます。再びトラックを再生した状態で”CUE”ボタンを押すと一時停止した地点(キューポイント)に戻る事ができます。

3. Play

トラックがヴァーチャルプレイヤーにロードされ、再生されます。トラックを再生中”PLAY”ボタンを押すと、最後に設定したキューポイントに飛び、そこから再び瞬時に再生されるので、ホットキュー機能としても使用できます。

4. Scratch Wheel

ジョグホイールの外輪を使用すれば、BPM を合わす際のピッチベンド機能として使用できので、BPM の微調整に大変便利です。ジョグホイールの中央部分で、スクラッチをする事もできます。

5. Eject button

コントロールするヴァーチャルプレイヤーを選択する事ができます。1 台の iCDX で Cue を操作している場合のみ”Eject button”を使用可能。

6. Bleep /Reverse

ブリープ:通常の方向に回転している際に、バッファに取り込んだ音を一時的に逆再生することができます。スイッチから手を離すと、本来再生するべきだった場所から、再生を再開します。リバース:曲の再生方向を反転します。

7. Scratch button

ジョグホイールを使用してのスクラッチの ON/OFF スイッチです。

8. FX button

エフェクターの ON/OFF スイッチです。注意:エフェクターを選択した際のパラメーターの設定は、iCDX の"wet/dry" フェーダーの設定によって変更されます。

9. FX Select

エフェクターの種類を選択する事ができます。

10. Parameters knob

2つのヴァーチャルプレイヤーの間で、オーディオと映像をクロスフェードさせる事ができます。

11. Time button

トラック・タイムの表示方法を選択できます。(トラックの経過時間、トラックの残り時間、CD 全体の残り時間)

12. SRC button

iCDX が持つ機能と同じく、使用したい音源のメディアを選択できます。iCDX で Cue をコントロールする場合は、「USB H.I.D.」を選択して下さい。

13. Display

ディスプレイには、Cue で再生されているトラックのタイトル、BPM、ピッチ、トラックの再生時間が表示されます。

14. Recall button

最後と現在開示しているフォルダーの切替を行ないます。

15 Back button

サブフォルダーを開示し,階層を上げる事ができます。

16. Track knob

ノブを回しフォルダーを選択し、ノブを押すと決定され、フォルダー内部のトラックリストが表示されます。引き続きノブを回すとトラックリストを選択可能で、ノブを押せばヴァーチャルプレイヤーにトラックがロードされます。

17. Shift switch

ループの長さを調節します。

18. Loop section

“Loop in” “Loop out”ボタンを押すとそれぞれループのスタートポイント/エンドポイントが設定されます。”Reloop/Stutter” ボタンを押すとループが解除され、引き続きトラックは再生され続けます。再び”Reloop/Stutter”を押すとループに入ります。

19. 1,2,3 buttons

iCDX 上の“1”, “2”, “3”と明記してある3つのボタンは、MODE ボタンを押すことにより、Loop, Samples, Hot Cue の 3 種類の機能を使用する事ができます。

各モードにした際の、Cue へのコントロール機能に関しては以下をご覧下さい。

In LOOP mode:

3 つのボタンは、それぞれ 1, 2, 4 小節のループを 組む事ができます。
・ “1” のボタンを押すと、1 小節のループを組み、再生し、再度“1”を押すとループが解除されます。
・“2” のボタンを押すと、2 小節のループを組み、再生し、再度“2”を押すとループが解除されます。
・“3” のボタンを押すと、4 小節のループを組み、再生し、再度“3”を押すとループが解除されます。

In SAMPLES mode:

3つのボタンは、Cue の最初の3つのサンプル・スロットから再生/サンプリングを行う事ができます。

3つのボタンの内1つを押せばサンプル音は再生されます。
スロット内のサンプル（ワンショット・サンプル、ループ・サンプル）が再生され、再度そのボタンを押すと停止します。

サンプルを録音するには、iCDX の“Rec”ボタンを押して、Cue 内のどのスロットを録音するかによって、3つのボタンの内1つを選択し、押します。
サンプルは、再度そのボタンを押すまで録音され、自動的のループを再生を始めます。

In CUES mode:

3つのボタンはキューポイントの設定と呼び出しを行なう事ができます。

3つのボタンの内1つを押す事によりキューポイントの設定を行い、再度ボタンを押せば設定したキューポイントを呼び出す事ができます。新たにキューポイントを設定する場合は、iCDX の“Rec”ボタンを押し、そのボタンを押します。

20. Rec button

サンプルモードの際、“Rec”ボタンはサンプル録音時に使用します。キューモードの際は、キューポイント設定時に使用します。

21.Mode button

ループ、サンプル、キューのいづれかのモードを選択できます。

22 .Search

“Scratch”ボタンを On にした状態で、”Search”ボタンを押すと、ジョグホイールを使用し、素早くトラックの頭出しやキューポイントの設定位置を探す事ができます。

23. Pitch slider

再生中のトラックの BPM を調整する事ができます。

24. Pitch button

ピッチスライダーの可変幅（±33%/±12%）を選択する事ができます。

25. Pitch Bend

トラックをミックスする際の BPM の微調整を行えます。”+”を押すとトラックの再生速度は早まり、”-“を押すと遅くなります。

Numark®

©2007 プロ・オーディオ・ジャパン株式会社